

праздника, находит отражение основная направленность нашего города — желе-
зододелательная промышленность, центром которой является завод, а также все,
что связано с железом. Однако, раскрывая огромное значение металла в жизни
Екатеринбурга, праздничная программа освещает и другую сторону города. Ека-
теринбург — это крупный торговый центр, перекресток торговых путей Урала.
В итоге, несмотря на праздничную атмосферу, через игры, небольшие сценки,
разыгрываемые сотрудниками детского центра музея, проступает главная темати-
ческая линия: Екатеринбург — прежде всего производственная, торговая, и лишь
после — административная столица Урала.

Характерно также и то, что основным персонажем Покровской ярмарки
выступает народный персонаж — Петрушка. Это, в свою очередь, работает на
неразрывную связь с русскими традициями больших торжищ, где разыгрывали
в том числе и «петрушечные» представления. Более того, Петрушка — персонаж
живой, подчас «неправильный», что дополнительно создает диалогичную атмо-
сферу праздника.

Итак, подводя итоги, заключим, что именно приемы включения и погруже-
ния в конкретную историческую эпоху позволяют нам сделать экскурсии, занятия
и музейные праздники не только подвижными, яркими, но и познавательными.

О. Ю. Сухачева

Екатеринбург

**Игровая программа в музее
как первый шаг к прочтению трудной книги
(на примере интерактивного занятия
к выставке «Алиса в стране чудес»)**

Сказка Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес» известна всем. И каж-
дый, кто добросовестно пытался ее прочитать в детском возрасте, испытывал
определенные трудности — это и не удивительно, ведь не секрет, что она изоби-
лует алогизмами, философскими загадками, афоризмами. Для прочтения такой
книги необходима определенная подготовка, на которую и нацелена специальная
выставка Музея истории Екатеринбурга.

Выставка, посвященная знаменитой сказке, это не только куклы, иллюстра-
ции, книги, то есть статичность, не интересная ребенку, но и деятельность. Чтобы
приблизить трудную книгу к ребенку, его детскому восприятию, сотрудники
Детского центра музея придумали игру, которая не пересказывает сюжет книги,
а помогает прочувствовать ее суть, парадоксальность, необычность.

Первым делом участники игры не просто заходят на выставку — они попадают в сказку через волшебную дверь. В этот момент они превращаются в сказочного героя. Теперь кто-то Пчелослон, кто-то — Карамельная Соня, кто-то — Королевский Попрыгун и т. д. И больше не будет мальчика Вани или девочки Тани, пока сказка не закончится. Перечисленных героев нет у Кэрролла — но ведь у нас складывается своя собственная сказка.

На протяжении сказки Алиса то растет, то уменьшается, но все-таки: она больше или меньше других героев? Важнее, значительнее? Как определиться? Как дать понять ребенку, что Алиса не игрушка, не карточная фигура — человек, по определению больше остальных?

Собираем картинки — пазлы. Картинки подобраны соответственно: Алиса большая, король и королева маленькие. Кто больше? — Алиса! Теперь Ведущему надо только чуть-чуть подтолкнуть к ответу на вопрос: «Почему так, а не иначе?»

А дальше мы знакомимся с Синей Гусеницей, существом, которому не чуждо некоторое волшебство: ведь гусеницы становятся бабочками, поэтому ответ Алисы: «Я знаю только, кем я была сегодня утром» — не смущает собеседницу. Дети приобщаются к «взрослому» содержанию сказки: «А с вами происходят превращения?» — «Конечно! Во-первых, мы теперь Чеширские котятка, Пушистые гусенички, а во-вторых, с утра мы стали на полдня старше...»

Все люди взрослеют! И чудесно взрослеют сказочники: они сохраняют в себе детское восприятие жизни. Недаром Кэрролл дает нам Сказочные советы: «Думаешь, что сказать, — делай реверанс! Это экономит время».

«Куда-нибудь ты обязательно попадешь. Нужно только достаточно долго идти».

Безумное чаепитие безумно только на первый взгляд: бедные наказанные безумцы страдают от того, что поссорились со Стариком Временем. А как с ним можно поссориться? Да проводить свое время бездумно и бесцельно! Рассматриваем витрину, смеемся и сочувствуем. А хотите поучаствовать в безумном чаепитии? Все согласны! Кукольные столики, кукольные чашечки, пирожное игрушечного размера, и сидеть нужно прямо на полу.

Теперь можно поговорить и о том, что в сказке, да и не только в сказке, надо стараться все делать *правильно*! Вот они, наши королевские солдаты, красят розы в красный цвет! Надо их поддержать. Присели на ковер, достали карандаши, раскраски, раскрасим картинки по-сказочному, как в жизни не бывает! Зеленая божья коровка — хорошо! Жираф фиолетовый — тоже отлично! В твоей сказке так правильно.

Алиса в сказке говорит: «Настоящие англичане, когда попадают в глупое положение, делают вид, что они никуда не попали, а ведут светскую беседу». И она же кричит суду присяжных сказочного королевства: «Вы глупые создания!» А если попробовать сконструировать глупую ситуацию? И оказывается, что это совсем не страшно, а смешно, если попасть в нее, играя в «Глухие телефончики».

Рассказ о Додо, самой таинственной птице в сказке, дополняем конструированием ее внешнего вида из готовых деталей. Можно сделать две ноги, можно четыре, два-три хвоста, рога, копыта — все, что душа попросит.

И как кульминационный момент — борьба с драконом. Его нет в книге, но есть в экранизации «Алисы». Устроители выставки расширили ее границы, мы получаем возможность еще побыть в сказке.

Брандешмыг, страшный, с огромными когтями, зубами, глаза мрачно смотрят из-под бровей. Как его победить? Добротой!!! Говорим страшному зверю комплименты! Ищем в нем что-то такое, за что его можно похвалить. И результат — у нас есть ключ от ящика, где хранится «Вострый меч». Настоящий сказочный меч. Его можно поддержать, сфотографироваться с ним. И подумать: как быть с драконом? Меч кладем на место. Дракона будем пугать! Для этого есть игра-кричалка (забавный стишок-нескладушка и пантомима), которая изображает поход на дракона. Поиграли, покричали, размялись — напугали дракона. А раз он испугался и спрятался, значит, победа! Салют! Салют из воздушных шариков. Ловим шарики!

Кульминационный момент пройден. И вот она волшебная дверь. Выходим, превращаясь в самих себя...

И еще, самое главное, мы хотели создать маленькому человечку небольшой островок настоящего безмятежного детства: когда все, что делаешь и говоришь, — правильно. Нет неправильного результата. Творить сказку можно и нужно по-своему!..

Л. А. Катаева

Екатеринбург

Решетников — театр — почтовое подворье: из опыта работы музея Ф. М. Решетникова

Не так давно из печати вышел сборник «Музей как пространство образования: игра, диалог, культура участия» [1], открывающий серию изданий в рамках образовательной программы «Новые музеи для Сибири», которую творческая группа «Музейные решения» ведет при поддержке Фонда Михаила Прохорова. В предисловии к данному изданию Наталья Копелянская справедливо отмечает:

Музеи обладают достаточной властью, талантами и человеческими ресурсами, чтобы играть ведущую роль в обновлении мира. У музейных профессионалов — по сути в обществе — сегодня есть все возможности для самоанализа и критической оценки своих способностей в контексте активной трансформирующейся деятельности... Перед нами стоит сложная задача создания новых форм и содержания музейных